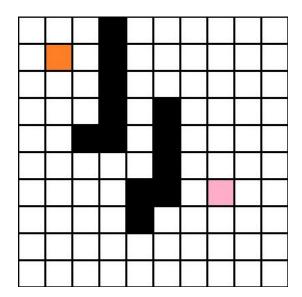
Inteligencia Artificial I:

Ejercitación: Búsqueda informada

A) Implementar un agente basados en objetivos que dado un punto de inicio y un punto destino, encuentre el camino óptimo.

Considerar lo siguiente:

1. El entorno del agente está compuesto por una grilla de 100x100 en donde los obstáculos se generan al azar. Se trata de un entorno completamente observable, determinista y estático.



- 2. Las acciones posibles del agente son: (arriba, abajo, izquierda, derecha)
- 3. El agente deberá ser capaz de resolver el problema planteado mediante un algoritmo de búsqueda A*.
- 4. Proponer una heurística admisible y consistente para el problema.
- 5. Al finalizar el proceso de formulación se deberán imprimir por pantalla:
 - a. La matriz generada con los obstáculos
 - b. La secuencia de estados completa para llegar desde el estado inicial al estado destino. (si es posible)

2. Forma de entrega:

- 1. Dentro del repositorio en github con el nombre de ia-uncuyo-2020 crear una carpeta con el nombre tp3-busquedas-informadas.
- 2. colocar un archivo con el nombre tp3-report.md que contenga:

UNCUYO - Facultad de Ingeniería. Licenciatura en Ciencias de la Computación.

Inteligencia Artificial I:

Ejercitación: Búsqueda informada

- a. Un breve resumen del enfoque propuesto para resolver el problema. Incluir en dicha carpeta las imágenes que considere necesarias.
- b. El detalle de la heuristica admisible y consistente propuesta
- 3. El codigo fuente de la solución propuesta